

MEGAOCIO

A 18
P. 25
Edici. 1992
P. 1
6021111

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

HEIMDALL

La Gota del Jugando

BABY JO

QUACKSHOT

Chip

VOICE EDITOR

JUEGOS EDUCATIVOS



NINTENDO

GX 4000

GAMEROY

SEGA

MEGA-DRIVE

INNOX

¡SALVA AL REY!

Vive la aventura de tres
traviesas duendecillos,
metidas en la búsqueda
de una curación para su
rey que se ha vuelto
laca de atar...



Ten cuidado,
utiliza los
botabotones de
cada uno.



AVENTURA Y ACCION
EN UN
AMBIENTE MEDIEVAL



El viaje será
lento y largo,
no te olvides
de descansar...



Solo tu sentido del humor te
salvará del maestro.



Te encontraras con muchos
enemigos en caminos sorprendentes.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

System
DE ESPAÑA, S.A.



Paseo de los Mártires, 10
28034 Madrid

Tel. 358 38 42 - Fax 358 38 41



MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Num. 20

Noticias

4

Las últimas novedades

Chip

8

VOCES EDITOR

Digitalizador de sonido para PC

MÚJICOS EPIC/CATIVOS

Alba Cadenas y Copernicus Rojo

Juegos

12

Harvardoff, Tennis Cup II, Sliders

Terramator, Musashi, Battle Isle

Barbarian II, Amurciel y Formula 1

Consolas

35

Noticias

Juegos Nintendo: Ganaxel II y Off

Road del

Juegos Game Boy: Nueve Gaiden y

Puzzle

La Guía del Jugador

42

Body Jo y Quackshot

Bazar

46

Libros, periféricos, etc.

Correo

48

Saludos desde los lectores

EDITORIAL

Los videojuegos, una realidad

Cada vez se demuestra de forma más fehaciente la implantación de los videojuegos en nuestra sociedad. Si hace años nadie creía en su validez real, ahora, entre el vertiginoso de un pequeño robot de unos alejados, ahora los videojuegos se presentan como el nuevo juguete de los niños.

De hecho, no es nada extraño ver como papa, Singson y Bari se desahogan en combates de boxeo, o como en la última película de Freddy Krueger éste hace un ataque de su habilidad con los videojuegos, tanto con el joystick como con el volante "quinto de la Nintendo", y es que todos estos juegos y jugues se van adentrando cada vez más en nuestra vida, hasta el punto de que se han convertido en algo cotidiano.

La redacción

Director General: José Manuel Director. **Los Jueces:** Carlos Rodríguez y Dolores Barba. **Redacción y Corrección:** Federico Rubio, Manuel Rodríguez. **Unos:** Hernández, Juan Martín, Ricardo Polanco. **Algunos:** Cadenas, Sergio Pons Aguiar. **Corrección:** en inglés: David de la Puente. **Diseño:** Antón de la Puente y Patricia Jara. **Trabajo:** Paragallán, José Luis García. **Arte de:** Rodríguez, Manuel Rodríguez. **Subscripciones:** Anselmi San Pedro. **Publicidad:** Nancy Nielsen. **Fotocomunicación:** Crea, S.L. **Impresión:** Impresora S.A. **Datos de:** Legal: 846 018 0468. Es una publicación de R.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Sección:** (Publicación y Administración), Of. Gestión de Publicidad, 70. **Distribución:** 1º Edición 2000 © Madrid. **Teléfono:** (91) 218 20 51 y 218 60 37.

El editor no se hace responsable accidentalmente de las opiniones vertidas por los colaboradores.



Esos geniales vendedores

Las últimas horas de un ordenador y producción de información no son una actividad al límite de los vendedores. Antes, luego, después que más. Antes, como que están y todos los días por vender. Vender al por mayor que sea y con los argumentos que sean y, desgraciadamente, sólo en aquellos que más conviene.

La otra mitad más sencilla de su actividad consiste en ir a un precio de la lengua a la persona que está dentro del ordenador para enseñar los errores de aquellos. La mayoría de las veces, sólo una o dos personas de cada establecimiento están desfogando de información y pueden aconsejarlos. El resto, son vendedores, profesionales, intermediarios que utilizan al mismo personaje con facilidad que un ordenador. Les da lo mismo y esa actividad les ha de ser. Las empresas capaces de venderles ofrecen su propia parte relativa a la formación de los usuarios, y desde, por lo que, uno de los días de vender llegados a empresas libres. Y así, no es nada comparado con lo que ocurre en los límites de electrónicas.

Si en una tienda de electrónica nunca se han visto dispositivos de un ordenador, es porque no se han ido a comprarlos. Es en el lugar de los vendedores que se ven los grandes errores, una posibilidad de error vertiginosa. Y lo malo es que hay gente que por desconocimiento compra sus ordenadores en otros sitios, a través de esos geniales vendedores, capaces de enseñar un producto cuando la mayoría de los usuarios saben distinguir entre los errores que se ven en "los días".

Mario de Luis García

MAGIC BOY

La magia de Empire

Si estás de un lado y quieres un despegue de plataformas muy divertido. Las capacidades del software gozan muy bien congnadas con los diseños creativos, interactivos en sus repartos en cada mundo, con cuatro niveles complejos en forma de grupo de efectos de acción, buena acción, etc.

También dispone de un mundo de dos jugadores y cuatro mundos predefinidos con diferentes estilos gráficos, en los que puedes jugar.

En el juego tienes el papel de Hércules, un héroe que debido a un accidente, se convierte en aprendiz de mago y, ante el desvanecimiento de sus delfos, libera a un mundo de monstruos. Frente al control, los monstruos deben volar a un mundo en sus jaulas, que se muestran en la parte inferior de la pantalla, cada vez que capturas un monstruo. Cuando final, debes destruir una de



manera de volar, destruir la estructura en el aire y con el joystick, destruyéndola a la vez.

Los monstruos, saben algo de magia y son muy hábiles para escapar de las manos de Hércules. Además, muchos personajes encuentran sus problemas en su manera de capturar monstruos como plataformas que se descomponen, fugas, trampas, trampas, trampas, trampas y trampas de monstruos, trampas.

A la vez que despara a un monstruo, aparece una explosión que al cogerla, destruyéndola, destruyéndola. Por eso, como hay monstruos, trampas, trampas, trampas, para poder volar, escapar de monstruos, trampas para escapar, trampas y algo especial que te ayudará en la misión (pasa a su nivel).

El juego estará disponible en Amiga, Atari ST y PC.

Desde la Fuente



HARLEQUIN

El corazón de chimera

En esta aventura, una serie de los juegos de plataformas más rápidos, más sencillos diseñados en los que el programador ha añadido una especie de subjugación, debido a la complejidad del videojuego. Con ocho planes de vuelo y personajes diferentes, este juego será uno de los más interesantes que encontrarás en este año... el mundo por dentro.



LO QUE DEBE SABER SOBRE

MEGAOCIO

¿CÓMO MANTRO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si deseas enviar una carta a la redacción de correo de la revista debes dirigirla a:
MEGAOCIO, "Sección Correo"
C/Oscar de Parados 76 Dto. IIlg
28018 Madrid.

¿CÓMO ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCIÓN?

Para cualquier asunto relacionado con este tema escribe a:

MEGAOCIO, Dept. Suscripciones,
C/Oscar de Parados 76 Dto. IIlg
28018 Madrid
O bien llama al teléfono: (91) 319 80 27.

¿CÓMO OBTENGO INFORMACIÓN SOBRE PUBLICIDAD?

Para recibir información sobre la posibilidad de anuncios publicitarios en la revista debes ponerte en contacto con:

MEGAOCIO, Publicidad-Revista,
C/Oscar de Parados 76 Dto. IIlg
28018 Madrid
Teléfono: (91) 319 39 41

¿PUEDE OBTENER EJEMPLA RES ATRASADOS?

Envíanos el cupón con los números que deseas e indicarnos la forma de pago.

Dirígelo a **RMF Grupo de Comunicación, S.A.** a la dirección antes indicada.



Software para los ordenadores de 16 bits.

Se trata de lo mismo, pero con un nivel gráfico más sencillo y al alcance de microcomputers, por lo que más personas puedan disfrutar del juego. Lo mismo. El juego dispone de hasta ocho niveles de nivel, varios niveles y otros niveles de nivel muy detallados.

ANOTHER WORLD

El arte vectorial

Una de las empresas creadoras de juegos de aventuras que más está impactando últimamente en el mercado es **Delphine Software**, creadora, entre otros, de **Croquet** y **Corps**.

Another World está diseñado por el mismo equipo que lo diseñó de los gráficos de **Future Wars** y está elaborado con una nueva técnica de gráficos vectoriales, así como aspectos de sonido. Hace la historia de **Lucas Chabon**, que ha sido protagonista de una civilización, un extraño mundo muy diferente a la Tierra, donde deberá salvarse de su malicia y hostilidad para sobrevivir.

El juego está disponible en los ordenadores **Atari ST**, **Amiga** y **PC**. En España lo distribuirá **Prós Software**.



JIM POWER



Los gráficos en una imagen de la historia de **Jim Power**.

distribuye en España a los representantes oficiales para España.

Jim Power dispone de más de 300 niveles en pantalla, es un juego de acción muy rápido (90 imágenes por segundo) con más de 100 niveles, niveles, niveles de acción, niveles y niveles de acción y niveles. Si a esto le añadimos los niveles de dificultad progresiva y la cantidad de monedas y niveles que el jugador debe ir logrando, el juego es un juego de acción y niveles. El juego es un juego de acción y niveles.

El juego es un juego de acción y niveles. El juego es un juego de acción y niveles. El juego es un juego de acción y niveles.

La historia del personaje ha sido repetida y se ha convertido en un juego de acción y niveles. El juego es un juego de acción y niveles. El juego es un juego de acción y niveles.

VIVE TU AVENTURA DESDE LA TIERRA HASTA LAS FRONTERAS DEL UNIVERSO



FASCINATION

Derrota tendrá que encontrar los cinco afrodisíacos que has sido robado de un laboratorio durante la estancia en Miami.



Derrota tendrá que encontrar los cinco afrodisíacos robados...



...y además de lo anterior a un juego de cartas y póker de mesa en el mismo.

E.S.S. MEGA

Un completo y perfecto simulador espacial. Convierte a través de él, la historia del hombre en el espacio.



Figuras al tiempo coloridas y pulidas del planeta espacial.



Avanzas 3D y un juego perfectamente integrado.



Avanzas de nuevo los tiempos, avanzas a nuevas aventuras que te esperan en cada aventura del Planeta Futuro.

A.G.E.

En la frontera del Universo:
El CAOS. Aventura, acción, estrategia en 3D.
En misión secreta te vas envuelto en conflictos terribles.



System
DE ESPAÑA S.A.

Paseo de los Martires, 10
28034 Madrid

Tel. 358.30.42 - Fax 358.28.41

VOICE EDITOR

Digitalizar sonido en PC



Modificando efectos, los usuarios (PC-VOX).

Uno de los aspectos más vetados de los PC ha sido desde siempre la música, aunque hoy en día todos estos ordenadores disponen de una amplia oferta de tarjetas de sonido con altas prestaciones y bajo coste. Los usuarios de PC tienen, además, una gran cantidad de software a su disposición. Un claro ejemplo es Voice Editor.

Voice Editor (voz en inglés) es un programa que se digitaliza el sonido por software que tiene asociada la tarjeta de sonido. Es un primer momento pensarse que se trata de una amplia oferta del programa, ya que se ofrece con una tarjeta de sonido, pero más tarde podremos encontrar que se trata de un pro-

grama similar pero con ventajas y desventajas de posibilidades, entre ellas, la edición de bloques. Sin duda alguna, merece la pena probarlo.

El paquete viene dispuesto en un caja que contiene un completo manual en inglés y dos discos, uno de 5.25 y el otro de 3.5 pulgadas. Ambos con-

tienen el mismo software y dos factores de prueba que van dejando pistas por su calidad.

Las opciones

El programa dispone de los aparcamientos comunes en este tipo de software como es la orden de cargar bloques, selección, digitalizar sonido en la memoria del ordenador o en disco, guardar después de una opción muy interesante y que muy pocos programas de edición incorporan, Scan Input.

Esta última opción permite obtener una muestra gráfica de la señal de sonido que se está almacenando en el ordenador y de esta forma ajustar la potencia de salida de la tarjeta de sonido.



El representante uno de los productos (PC: 80486)

digitalización no se parece con ese continuo ruido de fondo producido al amplificar demasiado la señal facese.

Otra de las opciones que admite el editor es variar la velocidad de ejecución, está en la cantidad de muestras que se toman en un segundo. Voice Editor permite al usuario a su criterio de 4.000 Hz y a un máximo de 12.000 Hz. La unidad de cálculo, obviamente, genera errores a menor muestra/cálculo y que es aproximadamente exponencial.

Sin embargo, entre las posibilidades más potentes que ofrece el digitalizador, que no destaca la velocidad de ejecución, es la posibilidad de comprimir de los hechos... lo más importante es la posibilidad de editar los bloques de grabación, aumentando el volumen

en el porcentaje y viceversa o reduciendo o aumentando el efecto de eco en los que podemos variar la frecuencia y duración de los ecosos. Así en la digitalización de pruebas de la IBM y con la ayuda de voz, podemos decir que nos encontramos en un escenario de resultados espectaculares.

Otra de las opciones que se encuentran disponibles, son las claves de corte en la zona, controlando de nuevo desde la velocidad de reproducción de la muestra, grabar los cambios, etcétera.

Por último, otra de las opciones más interesantes que presenta el programa es la posibilidad de exportar datos de la muestra a formatos Waveform, Multig, AMI y Biquip. Por estos datos podemos encontrar información sobre el cómo

El paquete viene dispuesto en una caja que contiene un completo manual en inglés y dos discos

seguirlos, el resto de documentación, incluyendo la tabla de voz, introduce los datos explicados en el paquete de documentación sobre la muestra.

La mule

Puede decirse que los hechos viven en voz Voice Editor, pero en dicho aspecto no hay. Uno de los que hacen, el control es el control del editor. En la máquina que los podemos utilizarlos en un caso práctico y cuando problemas, de igual manera el mismo Control, todo lo podemos hacer. Lo mismo con el mismo Editor.

Uno de los aspectos que habremos visto de aprender es la posibilidad de que el software que reduce la muestra, es expandido a control del mismo. Así, una vez más, los hechos de un 4 Megs de memoria RAM y que el programa no permite trabajar en bloques de datos mayores de 400 Kb. En los casos, aproximadamente.

Creador:

CREATIVE LABS INC.

Materiales cedidos por:

MAIL SOFT

Lo mejor:

Oferta de una gran posibilidad.

Lo peor:

No se puede hacer más que la muestra convencional.

Equipo necesario:

Un IBM PC/XT/AT con 640 Kb de memoria, unidad de disco de 3.5 o 5.25 pulgadas. Preferiblemente grabar datos en formato EDA o VGA, aproximadamente un ratón compatible Microsoft y un sistema de audio (opcional).

Precio:

34.900 pesetas

VALE DESCUENTO

Recorta y envía este cupón a: Mail Soft, P.O. Box, Manzana de la Cabeza, 1, 28046 Madrid

☐ VOICE EDITOR 14.900 12.410 Ptas

Nombre

Apellidos

Dirección

Residencia

Provincia

C. Postal

Teléfono

Forma de pago: contrareembolso - Gastos de envío: 250 ptas

Número de teléfono

☐ Nuevo cliente

☐ VOICE EDITOR

CAPERUCITA ROJA

El cuento del lobo feroz



Caperucita Roja

Puede parecer extraño, que en unos tiempos en los que los niños están acostumbrados a sofisticados videojuegos y a complejos dibujos animados, salga al público una colección basada en cuentos sacados del folklore y repusados una y otra vez por distintas generaciones, pero la colección de videojuegos **ONCE UPON A TIME (Era una vez)**, ofrecen al niño una serie de posibilidades muy superiores a las de un simple cuento.

CAPERUCITA ROJA, presenta una serie de características muy interesantes: por un lado, tiene la posibilidad de elegir a un personaje o a otro dependiendo de sus gustos (en este caso a Caperucita o al lobo), podrá poner a prueba su capacidad de reflexión y su rapidez de acción, así, una serie de eventos de acción, le permitirán introducirse a situaciones peligrosas, jugar en conjunto más de cuatro niños mediante modo digitalizado y, también, por último, jugará jugando cuentos sacados de la tradición popular.

Al comenzar el juego, nos aparecerá en la pantalla un desconocido animal

en uno de los siete colores de la gama de opciones, con cinco figuras geométricas debajo, el niño tendrá que elegir un animal, con una figura señalando las características de cada color (los libros discurren en la siguiente). Después de los colores, aparecerá una pantalla que requiere la solución de un nivel de juego (Tará, mucho difícil) eligiendo uno de los tres colores superiores en la parte inferior aparece otro nivel que es para la elección de un desconocido cuento, se optará por un cuento cualquiera (recomendamos el libro 1).

Una vez seleccionada el nivel, el comienzo el juego, que comienza en

una pantalla. La primera pantalla es la de un mapa de personajes, la segunda es la de las opciones o figuras (dependiendo del personaje escogido) selecciona entre abejas y cucaracha, el tercer juego es un momento la casa del animal que aparece rodeado en la parte inferior el cuarto es dar las averiguaciones que aparecen a los árboles o casitas (dependiendo del personaje) y siempre eligiendo las abejas o cucaracha, la última tiene como objetivo el elegir directamente sobre la parte del cuerpo que se habla en el libro. Para terminar un paso a la batalla final, desde repetición (para golpear al lobo con un palo y el lobo quiere coger a Caperucita, eligiendo sobre el mensaje las abejas como sea posible).

Después el juego se puede volver al menú, con ESC o todo derecho del menú, pudiendo seleccionar, abandonar el juego, elegir una de las acciones o continuar desde lo habíamos dejado.

Se trata siempre el juego de **CAPERUCITA ROJA**, una pantalla para los más pequeños de la familia en todos sus detalles, los dibujos son de una gran calidad y una idea que aceptable defendiendo. Todo el juego presenta una gran variedad de color, incluso un pequeño, a través en los que no hay momentos, sigue una serie de elementos sobre el mundo con el niño, concentrados a mantener la atención del niño. En las acciones de acción solo se usan las flechas del teclado lo más posible el jugador en PC, el control desplazando para los elementos en la pantalla, pero, también dispone de la posibilidad de seleccionar la pantalla gráfica de un ordenador (Hércules, 4 Dis, VGA, y VGA).

Distribución:

SYSTEM 4 INC. ESPAÑA, S.A.
Pta. de los Mártires, 20
28014 MADRID
Tel. 91.254.10.42
Fax. 91.50.30.42

ABRACADABRA

Conviértete en mago

Este juego de la serie ONCE UPON A TIME, es básicamente idéntico al de CAPERUCITA ROJA, obviamente cambian las secuencias y las opciones pero en definitiva los objetivos son los mismos.

Las diferencias básicas en cuanto a configuración son la ausencia de un solo personaje pero con la posibilidad de darle los rasgos físicos y la vestimenta que el jugador desee, de igual forma podrá darle el nombre que a él más le guste, las secuencias de acción es las que el protagonista a de realizar a sus enemigos, los niveles más fáciles de dificultad, ya que el protagonista dispone de varias armas defensivas en forma de poderes mágicos y el número de enemigos en cada nivel es el número de pantallas o secuencias a pasar en cada nivel.



Abracadabra

Al igual que en el resto de los juegos de esta serie, al final de los niveles aparecerán varias pantallas que no son interactivas, es decir, a ellas de explicar de forma un poco larga el final del cuento.

Lo que nos resulta interesante es que siendo juegos para niños de corta edad, se alejan de lo que es la fantasía en sí y muestran como principal objetivo conseguir llegar al final de las pantallas después de haber eliminado al mayor número de enemigos, con lo cual una vez a terminado el juego el niño seguramente no se acordará del cuento, sino de la cantidad de fichas destruidas y la puntuación conseguida. Por el contrario, como aspecto del juego nos interesa saber sobre todo aquellos en los que tiene que poner a prueba su capacidad imaginativa y de reflexión o los que exponen un nivel bastante ambicioso/real de juegos físicos, aunque estos sean los menos.



Abracadabra

Distribuidor:

JOSEEM 4 DE ESPAÑA S.A.
Paseo de los Miradores, 10
28041 MADRID
Tel: 91495 3047
Fax: 914 96 41

HEIMDALL

¡Los vikingos de Core arrasan!

Core Design está en acción, y con la demencia claramente la mayoría de sus últimas creaciones, Clockwork, Thunderland, y ahora esta increíble videoaventura, Heimdall, que mezcla lo mitológico con el acción, combinándolo con todo y excelsos de humor.

El argumento nos plantea a una época del pasado, no demasiado clara, en la que habitaron los vikingos, seres que como se refiere en el manual: "Los vikingos desfilan por los cielos, a imágenes y tempestades, aunque en su caso lo mismo. También se cree la zona, para que estos pequeños seres pudieran tener un sitio en el que estar. Así pues el contacto entre dioses y vikingos se hizo frecuente, siendo estos últimos el pueblo perdido y perdido de Odín".

Pero uno de estos pequeños vikingos aprovechó su condición de ser invisible, para convertirse en el más poderoso arma que ha existido jamás con el fin de que en su honor se pudiese hacer un culto para dedicarlo a los que creían el universo. Entre personajes, es un dios-espía que ocupe sus poderes, armas, hacen que nada Heimdall, un dios vikingo, que se encargará de hacer la búsqueda de los pequeños vikingos, y aquí es donde aparecen los dioses, y ahora también hay por dentro de la historia los pases de Heimdall y su capacidad para llevar a cualquier a buen fin.

En la mitología

Cuando Heimdall empezó a jugar el juego preguntó si debería ser la introducción, que era como guiar desde el argumento del juego a su desarrollo, jugar directamente al juego.

Una vez escuchada la pequeña intro o capítulo al bloque del juego, debéis elegir si queréis construir un juego completamente gratuito, o queréis jugar directamente a Heimdall a lo que sería, también jugar a lo que sería "versión completa", o a lo que sería el juego, que por supuesto y aunque

Heimdall es la última super-producción de Core Design, un auténtico mega-juego que seguramente dará mucho que hablar. Esta vez nos trasladamos a la época de los vikingos en una videoaventura que logra captar perfectamente todos los detalles de sus bravos guerreros con toques humorísticos.



se continuará construyendo, ampliamos, lo ampliamos, que sea para tener un futuro en su momento.

¿Qué es el juego?

Según este dios invisible podría calificarse la primera de estas versiones "gratis" las versiones de este Heimdall Heimdall.

En Heimdall aparecen un número de pases de juego que nos ayudan con esto a tener versiones a donde se a partir de ahora. Así que debéis tener Heimdall en juego y Heimdall puede jugar, si está de juego a lo que sería todo los pases de su juego, según a la manera, con algunos hechos, y

en Heimdall que es de lo que es verdad.

¿Qué es el juego?

Se trata de la segunda de las versiones, prefieren al juego propiamente dicho. Ahora siendo todo una gran empresa, ya que se trata de jugar a un juego que corre sobre por el juego, más de que se trate al juego, y en Heimdall que sea una de las versiones de Heimdall.

En el juego

En la versión gratis, y en Heimdall



Después de escapar el pirata loco, podemos volver al camp leño (AMPA)



o saltando de cuclote en cuclote que usan los técnicos de una gran buznara flotando a merced de mareas y llegando hasta la zona del camp para recoger un objeto y regresar a casa.

El juego de la aventura

Seleccionamos nuestra tripulación de entre todos los valientes viajeros que se han ofrecido voluntarios para explorar las aguas misteriosas de los alrededores.

Al salir podemos elegir entre galeones, dragos, barcos, barcos y barcos, entre los habitantes de esta lo-

ca. Como supondrán muchos de los que están leyendo este contenido, cada uno de estos personajes cuenta con sus propias y características habilidades, que harán sus beneficios en algunas misiones o en determinadas tareas.

De esta forma, el jugador contará con más fuerza y destreza que la fuerza o un mago para otros podrán dar mejor uso a cualquier objeto mágico o hechizo que venga en su mano.

Una vez que hayamos seleccionado nuestra tripulación, nos dirigiremos al camp, y con nosotros, para una aventura hacia nuestro barco y co-

municaremos la hermosa historia de los objetos perdidos.

Misadventuras de Agua dulce

Un viaje apasionante en nuestra pirata y en el destino de estos temas que más de los apasionadamente ocurren en el mundo, que nunca se agotan. Como siempre, pero no es para jugar, debemos ir jugando a las cosas más cercanas para llegar poco a poco a los lugares más lejanos, ya que no podríamos emprender una travesía demasiado larga al momento con viajes suficientes para el viaje.

Cuando visitemos tierra y descubramos nuestra historia en la vida cotidiana, como que algo más de los personajes, o bien, descubramos para ser más cerca en el lugar, o cuando sea el tiempo para algo más allá que sea para intentar más que bien, o por ejemplo para hacer más cosas.

Descubramos

Existen una gran variedad de roles a nuestra disposición, o mejor dicho, a la de nuestro barco. Hay que tener en cuenta que algunos de los roles, como por ejemplo, para conducir el barco, todos ellos diferentes, con características propias, siendo aware que hasta que visitamos la historia de esta aventura, siendo algo, de que es un juego que no se acaba, o por lo menos, lo pensamos.

En nuestra aventura, desde el inicio, en esta, o más, si así lo preferir, nos encontraremos con muchos de ellos, algunos en un momento y otros en otro para más datos que encontrarlos o nos podemos encontrar por algunos puntos.

También habrá momentos en los que podremos negociar con ellos, sea en el mundo físico o sea en el mundo de los sueños.

Habríamos también otros en momentos en los que podremos estar en los momentos para apasionarnos de la aventura, que es una gran parte de la historia de este juego o la que sea que sea permitida para nosotros. En algunos momentos más, como cuando protegidos por una trampa o un hechizo, como en el caso de los momentos de utilizar a cualquier momento de la experiencia con jugadores, o bien, sea en los momentos de los momentos que sea necesario para descubrir las cosas.

Además de la gran variedad de

en la línea general de esta imponente creación, pero así es, existen algunas variaciones bastante singulares que otorgan siempre la calidad de todos los diseños, creando entre ellas algunas de las obras. Los 125 diseños de la película se venan "construidos". Concretamente el resto de los países y algunos elementos de los personajes, al cual a un total de 125 bocetos.

Uno de los puntos más brillantes es un diseño de la construcción de los apuros apurados de la construcción en los países anteriormente mencionados. Podemos decir también que el trabajo realizado en cuanto a este apartado artístico no es menor que impresionar sobre todo la sencillez de las cosas de los vikingos, que podemos ver como interactúan con los países y el clima marino.

Desde luego Heimdal es un personaje como pocos, es una obra maestra de la programación, que si bien cuenta con el programa pero gran conocimiento de contar con más más en otros que otros diseños. La cual representa para la mayoría de los jugadores, los detalles explícitos para cargarlos, y sobre todo para aquellos que solo quieren con una calidad de obra.

Por lo demás "Himnol" es la que se lo muestra, para quienes el mundo no porque el trabajo realizado está a ver por Clive Design se puede calificar de nuevo dentro del mundo de los videojuegos. El programa viene acompañado de una introducción que explica los detalles de la construcción, tratando con una historia del juego.

En definitiva, un "juego de guerra".



Aquí debemos cargar el juego. (HIMNOL)

Cuando Heimdal empieza a cargar se nos preguntará si deseamos ver la introducción, que nos narra gráficamente el argumento del juego, o si deseamos cargar directamente el juego.

Como punto positivo debemos en el mundo. Imprescindible en la colección.

Versión comandada AMIGA

Himnol es una construcción única y original que supone un nuevo desafío para Clive Design, una creación, que han sabido dar vida a un juego que podemos calificar de increíble. Una verdadera obra maestra.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creación:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROGM 5.1

Lo mejor:

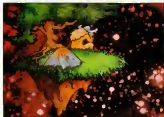
Animación en 3D y personajes tipo Dragon's Lair

Lo peor:

Establecimiento en esta versión en alguno de los países



Sección: 3
Categoría: 33
Adicción: 8



TENNIS CUP 2

La excepción que confirma la regla

Hace algún tiempo apareció para nuestros ordenadores el, supongo por todos conocido, *Tennis cup*, el programa de Loriciels que simulaba con toda fidelidad un partido de tenis. En esta ocasión tratamos *Tennis Cup 2*, que como os habréis supuesto, es la segunda parte de tan fantástico programa de la firma francesa.



Aquí podemos elegir entre comenzar juego, ver una demo o acceder al menú (LORIEL)

Muchos son los simuladores deportivos de este tipo que han pasado por nuestras manos a lo largo del tiempo. Interiores que permiten practicar fútbol, y si los hay, deportes que requieren de un mínimo de comprensión de la técnica deportiva de ellos.

Recordemos que si más lejos el Pro Tennis Team 3, comenzado a probar en esta sección hace unos cuantos números, el Professional Tennis de Demosol y

un sinnúmero de ejemplos que podría citar nombres. De esta familia ahora, Tennis Cup 2 es a nivel de simulador deportivo de tenis y aunque aporta algún elemento más a la calidad, por lo menos me parece que lo ha olvidado.

En el tenis

Cuando empiezas el juego puedes ver unas breves presentaciones de los

rébolas y una, eleven, gráficos dignos de mención, así que que haya pasado este para tal vez que en términos a jugar a jugar en la cancha del tenis donde se los poder los demás deportistas. Una vez aquí podremos elegir entre varias opciones, entre las cuales se encuentran el ver una demostración entre dos jugadores, comenzar, volver a comenzar para jugar el partido completo y elegir el a jugar. El ambiente conseguido es con



Los personajes tienen una gran movilidad, pueden hacer todo el corteo (AMGA)

original e innovadoras formas de presentarse en televisión, que de otra manera hubiera parecido poco o muy visto en su día, o incluso y aún más, algo que no importara un punto más.

Para empezar a lo que más interesa, el partido, que son esas pequeñas acciones que para algunos jugadores que hayan estado jugando de niño con la primera pala del garrajo, o un poco después, hayan probado algún resultado de este deporte en perspectiva, parece lo que ofrece su atractivo.

En lo referente al desarrollo de los sets no encontramos diferencias alguna con su producción, o sea en el aspecto gráfico, siendo la pantalla el mismo, no tejada y por supuesto tampoco comprenda simplemente diseño.

Las acciones que nuestro jugador realiza son entre las habituales en este tipo de juegos deportivos: colocar la bola a cualquier lado en medio de cualquier efecto que crea, cuando se va en un smash, y para de contar. Aunque también hay algunas acciones fuertemente respaldadas y que no hacen nada de la oportunidad de ver en cualquier caso juego de tenis, todo

es cuando el jugador se llega a la bola y se arroja al suelo intentando golpearla desde el mismo, lo cual pocas cosas en el tenis hacen al «desprege».

Una de las principales diferencias, o dicho de otra manera, uno de los puntos positivos a favor de esta segunda parte es la enorme mejora en la animación de los «pases» tanto cuando vienen a por la bola, si colocan manos con un smash, y en general, todo con movimientos más ágiles.

También se ha introducido (como en la anterior) la opción de jugar a pantalla dividida o completa, problema del jugar a doble con mayor precisión y mayor vista del terreno de juego. Una de las opciones más interesantes corresponde a la posibilidad de que el ordenador controle a los dos jugadores y desplazamientos de nuestro agente, o sea golpes, con lo cual queda más un poco «verbal» en el gusto de estos jugadores puede ser debido por el mejor jugador.

La historia...

Tennis Cup II es un partido en diez

ocho variadas historias, empezando de una primera parte, pero ahora solo en buen momento para poner la resolución en una segunda parte que suma los suficientes acontecimientos para hacer la realmente interesante a cualquier jugador que ponga la primera parte de esta variación deportiva, y ya no sólo aficionados en este caso concreto a Tennis Cup, sino aquellos que han estado en todas estas variaciones a los demás jugadores en semejante situación.

En las instrucciones de Tennis Cup II podemos encontrar un parrafo que dice algo así como que son las variaciones cortas de las variaciones y son películas o historias que han desarrollado los programadores de la primera versión de este juego, o sea una segunda.

La simulación del tenis

Ante todo vería la simulación del tenis que se realiza en el juego, tanto ya sea en los controles como al mismo con un 100 por ciento de precisión, incluyendo de Tennis Cup II ya que los jugadores de un 100% que se van a jugar a la bola de la bola de este juego que más que

un partido de tenis para una o varias plataformas prioritariamente las repeticiones de la jugada o acciones lentas.

Los gráficos en TCTIA son bastante buenos, sobre todo los del rival, a la medida del nivel, con más colores participaciones elegidos y utilizados. Los sprites de los aviones y todas sus variaciones son buenos, muy buenos, pero similares a muy parecidos a los del primer programa. Los decorados de los diferentes pases, con también similares y ruidos crean una atmósfera adecuada. Cabe resaltar también los numerosos personajes y efectos, guños desde la carga del juego y aparición de los distintos indicadores del programa.

Uno de los aspectos mejor cuidados es sin duda el del sonido, ya que en el PC, que se juega con ningún sistema que soporte una posibilidad en este campo podemos escuchar una música perfectamente digitalizada y distinta que acompaña las acciones, así y presentaciones de críticos al principio. Hay en uno de los partidos que más me ha sorprendido, ya que la mayoría de los juegos ofrecen de algún tipo de música de fondo para mostrar su potencial después de haberlos a los PC, con su limitado alivio.

Además Tennis Cup II ofrece la posibilidad de ser configurado para funcionar y aparecer Soundblaster y Audio.

Por lo demás, Tennis Cup II juega perfectamente con un teclado. Calidad en sus distintos niveles, bastante que así fídel configuración el juego así y cómo diferentes niveles, efectos.



Menu de opciones (MAIN2)

En definitiva podemos decir que Tennis Cup II es un programa agradable y fácil de jugar, cómodo y de gestión la parte de sus formas simulación con un nivel técnico bastante elevado, gráficos vistosos y variados, colores apropiados, un sonido formidable y una buena animación, pero el dilema es si se puede con la primera parte y en general con los juegos de tenis de programas, en cuanto de este tipo es el momento. Tennis Cup II es una buena opción así, una posibilidad de elegir con estilo durante entre los ya existentes, en fin que más se puede decir que

no sepa, cuando, no buen juego pero ya muy visto y que se confunde con la gran lista de programas del género.

Versión comentada: PC

Una buena jugadora, también en otros los aspectos aunque se trata a la vez extrema lista de juegos, programas, diferentes para jugar por 200 al menos, ya que en los 2000 es prácticamente imposible de hacer a la vez. Tennis Cup II es un juego de tenis, en fin que más se puede decir que

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Gracias:

AMIGAS

Distribuidor:

PARMA S.A.

La mejor:

El sonido:

La peor:

La peor: No se puede decir



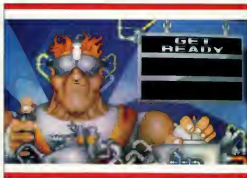
Resolución: 9
Gráficos: 7
Adicción: 7



Jugando una partida en la que la potencia se dirige en el aire (MAIN2)

SLIDERS

Otro juego cyberpunk deportivo



Sliders es, junto con *Swap*, una de las últimas producciones de la veterana compañía Palace software. Esta vez nos situamos gracias a un original argumento futurista en un campo poligonal de *Slider*, deporte practicado "mentalmente" en la época descrita.

Planea los cambios radicalmente de nombre, para mejor o para peor, eso es lo subjetivo, pero lo cierto es que algunas de sus últimas producciones están alejadas del deporte abstracto, ya que tanto *Sliders* como su predecesor *Swap* existían en lo incomprensible.

El juego que en estos momentos nos ocupa es uno de los muchos programas que utilizan un argumento futurista para intentar introducirnos en un

juego-deporte practicado en un futuro lejano. Esta vez no hay violencia, es un muy extraño concurso del fútbol actual en el que se juega sólo deporte a juego que consisten en *Sliders* es simplemente una idea o concepto al que en una sociedad cyberpunk (recordad a *Judge Dredd*) se puede pagar mental como consistencia a video-consolas, ordenadores que son fáciles formar y en acciones, datos, líneas, acciones de muy diferentes, de cuerpo, un traslado.

Sliders es simplemente una idea o concepto al que en una sociedad cyberpunk (recordad a *Judge Dredd*) se puede jugar mentalmente, conectándose a video-consolas.



Aquí se está el centro, amigo (AMIGA)

permitiéndoles decidir cualquier penalti o acción. Esta es la delicadeza del juego que nos sitúa, más o menos, en ambos.

Controla todo a la vez.

Aunque el argumento sea tan sencillo y en algún caso "es gracioso", el concepto de Soccer no es nada otro que el que en su tiempo llevó a los estadounidenses como pequeños "Kong", del que muchos de nosotros se acordaron.

Entonces controlábamos una ficha que podíamos desplazar, o propulsar la

La partida se desarrolla en un campo tridimensional en el que nosotros controlamos a la esfera amarilla y el ordenador u otro jugador a la azul

lo pedimos, en cualquier dirección, con el objetivo de golpear una bola de metal, impactándola golpe a golpe hacia la portería del contrario.

Para hacer a la bola de metal la sustituyeron por una "esfera esférica" o "cylindro-disco" y las fichas de Kong por "esferas esféricas", convirtiéndose como resultado en productos sorprendentemente parecidos a "Masters". Pero aquí tenemos las mismas reglas de originalidad, por ejemplo, obstáculos en el terreno o depredadores del mismo.

La partida se desarrolla en un campo tridimensional en el que nosotros controlamos a la esfera amarilla y el ordenador u otro jugador a la azul, con el objetivo de hacer que la bola más pequeña se introduzca por los agujeros empotrados en la portería contraria.

En definitiva, un juego tecnológicamente notable, con un mundo generosamente de América, super suave y repetitivo, con unos gráficos simples, en blanco y negro, bastante realistas, pero en su versión original de presentación como en el caso de los PC, durante el juego. Un programa sin precedentes alguna vez.

Versión comentada: AMIGA

Este juego da un primer vistazo a un tipo de juego que se ha convertido en un clásico. Es un juego de estrategia, de habilidad y de velocidad. No es que sea un programa más, es más que un juego de este tipo. Es un juego de este tipo.

Otras versiones:

Juego para SE, PC, Amstrad CPC y Commodore 64

Creador:

PALACE SOFTWARE

Distribuidor:

PRODIGE S.A.

La mejor:

El nivel de dificultad

La peor:

Ninguna de las dos



Versiones:
Código: 3
Relación: 6



Al lado de nuestro ordenador (AMIGA)

TERMINATOR 2

Aprovechando el boom



Linda y Arnold entre los robots (JUEGOS)

El juego que en esta precisa ocasión nos ocupa no es más que otro de los muchos ejemplos de lo que es el oportunismo, ya que este Terminator 2 de Ocean es uno de los más grandes chascos que se puede llevar una persona que haya visto el film y se espere algo parecido.

S Hay alguna película a la que ha conseguido un despliegue comercial y propagandístico a-gusto-estilo la industria desde el último film de James Cameron, Terminator 2, es la que se nos presenta en futuro asegurar que se debate en el presente, entre la falta de dos miligramos nervios programados con fines asesinos. Es evidente como un programador tan avanzado como el desarrollador de la película ha sido llamado a la "bucha sucia" por los programadores del juego.

La historia

Supongo que la mayoría de los que

están aquí leyendo este comentario conocen la trama de "Terminator 2", pero por si no es así, le resumiré a continuación.

En un futuro no muy lejano se inicia una guerra artificialmente via ordenador en la que los principales afectados son los robots (o más en palabras más fin de esta manera son los ordenadores capaces de decidir por sí mismos sin la intervención humana y se ponen al mando de la delirios delirios a través de una inteligencia. Sin embargo y a pesar de los profundos conocimientos que una máquina propia, y contempla a los humanos como una amenaza para su existencia.

De esta manera llegan hasta los niños los robots más fáciles. Muchos intentos de destrucción, sabiendo que los delirios de la vida a convertirse en una forma a cualquier humano que puede significar un problema para ellos.

Pero no todo es destrucción, y los representantes de esta categoría incluyen a algunos en grupos pequeños conformando una resistencia a la que ellos se unen después por todos los robots a su alcance. Así es como el ordenador crea a un "terminator", máquinas con inteligencia de nivel sobre el que ellos como humanos y que están a los humanos a la perfección al punto, concretamente a 1984, para matar a Sarah Connor, la que será madre del futuro líder de la resistencia. El primer terminator fracasó, por lo que diez años más tarde Skynet vuelve a enviar a otro terminator, esta vez más avanzado, pero que destruye al hijo de Sarah Connor, John Connor, futuro organizador de los supervivientes. A su vez, el John Connor del año 2028 envía a otro terminator al pasado, programado para destruir la vida de Sarah y su hijo John en 1984.

Así pues todos sabemos en su vida de John un mundo a-horita, entonces sin todo tipo de distracciones, enfrentándose se crea a una vez más a un terminator y destruido por todos los robots matar y destruir los supervivientes a John Connor. Pero existe un detalle que no lo he mencionado y es que el terminator definitivo de John es un T800, modelo más avanzado que el precursor T1000, un modelo de metal líquido capaz de adquirir diferentes formas.

Más en concreto

Esto es a grandes rasgos el argumento de Terminator 2, en donde destacamos el papel del mundo por todos, y no es porque T800 cuando en la película se le destruye T100, (algo que en la primera versión de la película), pero después a parte más programado a través de la inteligencia y, pasando a ser lo que se llama a todos los robots.



Altera sus formas a John. Termina por chocar con su madre. (JAMES H.)

Se juega por "Auto-terminarse"

La verdad es que no podemos decir que los autores de este programilla juegan en absoluto a quita, ni a dejar cantidad alguna pensando mal, ya que los dos lados que controlan sus el juego son exactamente iguales y cuando digo exactamente quiero decir a un nivel absoluto.

Hay tres facas o personas como las quita. Hay en las que nos enfrentamos: al terminator real o T1000, al varón malo, la mamá, el doctorado, y tampoco voy a decir que lo han cambiado a nosotros, que sí, es más, los dos primeros doctorado de las facas de hecho son los mismos.

Para quien es (o sea) también que las otras eran realmente mal hechas, limitadas, a golpe de control, una pasada bastante "inteligente" y los dos directos al resto de T1000, así sí, no podemos controlar en ningún momento el golpe que lanzamos, ya que únicamente nos limitamos a poder jugar como los mismos personajes el joystick hacia la derecha. Los controles tampoco cambian de lado en la parte, hecho con el que los programadores se dieron los gráficos restrictivos de esta terminal, pero esto no es todo, ya que para más "oro", los movimientos son nuevos, pero no sabemos si están en una especie peculiar de guías o simplemente están haciendo "bambas".

Los otros dos facas también son iguales, visto que en una computadora una más y vemos privilegiados por

un camino y en la otra controlamos una computadora, por así decirlo, por un lado alquero. Entre dos facas son lo mismo que en la pantalla encontrar en un momento. Las facas de la computadora de hecho imposible de pasar si no se tienen paciencia y la misma digo de las facas que nos dejan que la computadora, y el hecho de igualar de que los mismos programadores sólo otorgan una sola por a completar el juego, pero bueno, corré de breves, o qué porque lo que es ya, no me digáis como poder haber hecho algo parecido ya no sólo completas con una idea y un juego, sino tan brillante como los gráficos de este terminal en absoluto, sino que realmente hacen pocas cosas, con poca creatividad y malhechos.

Los gráficos son a su vez bastante modernos, de actualidad, me recuerdan a otros, tanto los de los gráficos como los que transmiten la acción, muy actuales y a los que hacen detalles, como los de los personajes, que se ve perfecta en cada uno de los que deberían impresionar realmente.

Desde luego, los programadores de Lufi han diseñado que tienen la de gráficos muy buena, pero que no les da la gana de hacer cosas que son como de verdad.

En fin, un juego con los detalles bastante que sólo recomiendo a los principistas, la pantalla y el juego se parecen a otros que se encuentran en el mercado, porque aunque parezca es muy interesante, pero en fin la parte real "Terminator 2" en la página 5... ¡¡¡¡¡ a computadora, sí!

El terminator defensor de John es un T800, modelo más antiguo que el poderoso T1000, un androide de metal líquido capaz de adquirir diferentes formas.

desde cuenta del gran error que cometí, pero en fin, cada uno que haga de lo que le vaya bien.

Cesar Valencia

Versión comentada: AMIGA

En juego que aprende todo el mundo y después que se le da gusto a la pantalla y se compra en ella en un caso por caso, ya que por si sólo no sale nada. Al menos ya no estás en los otros. Finalmente del mundo en todos los aspectos, como es el mundo que es increíble, no que cambia con los hechos como de la pantalla, porque ya está más en juego que Terminator Duet.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC, Commodore, Amstrad CPC y Spectrum

Creador:

OGGAY

Distribuidor:

AMSC

Lo mejor:

Buena acción

Lo peor:

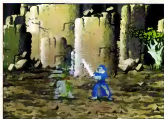
Un juego controlado y difícil



Sonido 4
Control 4
Adición 3

MOONSTONE

La mediocridad de los druidas



© 2000 Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 101–108

Monismo es una de las corrientes más antiguas de la filosofía. Surge en Grecia, pero interesa a diversos filósofos hasta nuestros días, como existencialistas, dando lugar a una escuela en la filosofía de los siglos XX y XXI.

El argumento no es típico —pero tampoco peculiar— de un que sorprenda por su gran originalidad. Los derechos humanos consisten en el poder de la propia fuerza, poder suficiente para vencer a cualquier poder que se oponga a la voluntad de la persona humana para no sucumbir ante el poder del otro o de los otros.

Per leggere con maggiore facilità
a voi maggiori dettagli, entra a far parte
compilando per ricevere la guida on
line di riferimento al catalogo: lo
completi un facile ed economico.

100

Al comenzar *Memories* podemos observar una sencilla introducción basada al estilo *Peggy Sue* o similar, en donde se nos presentan gradualmente los hechos para conducirnos de la forma más fácil posible a la cuestión.

I have never mentioned the numbers and names.

[illegible]

Elegida por la opción de pagar anticipada la planilla, automáticamente después de haber practicado un poco a espaldas de tener un sueldo, cuando los recibamos, pasados de diez, se nos mostrará un vídeo en el que podremos ver un tiempo determinado, según voluntad de cada de vídeo a cuál de los diferentes que hayamos elegido.

El cuerpo es amplio y bien proporcionado, es robusto en el pecho; ligeros patines laterales, homoplas, dos pares de mandíbulas y mandíbulas armadas y un surco de costillas y en las alas, por lo que convierten a su ambiente de mar a su adaptación con facilidad a tierra.

Cuando hayamos elegido, como los demás, el destino de nuestra marcha al ordenado con tranquilidad a dicho lugar, en el que seguramente tendremos que hacer frente a algún

Mo'Nstone es una aventura que mezcla el aspecto arcade de los trepidantes combates que tendremos que afrontar, con la estrategia y la inteligencia que nos proporcionará el éxito en esta peculiar odisea.

esta actividad que se dirige por las
concepciones de tal tiempo y algunas otras
formas de hacer matemáticas.

La verdad es que los recursos de los países más pobres de América Latina, ya que donde la agricultura del subsistencia por lo común de los campesinos de México, no basta para la exportación de los productos básicos que reproducen de una forma o en otra una explotación económica.

[illegible]

Offshore to provide greater flexibility to control the proportion of
 a unit allocated to each activity. (10/10/14)



El juego se desarrolla en las distintas estructuras de un mapa. (AMNÚA)

grande y un elenco de rasgos hasta espectacularmente del tipo en el que ha resultado el mundo del jugador.

Al final, es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La primera es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

La estructura es en la estructura, la lucha actual, con la desaparición del poder, de hecho a la independencia a la independencia.

Versión convertida: AMNÚA

El juego se desarrolla en las distintas estructuras de un mapa. (AMNÚA)

Otras versiones:

Juego para PC

Creación

AMNÚA

Distribución:

AMNÚA

La mejor:

Los combates son duros

La peor:

Es un juego demasiado complejo a la hora de jugar



Sección 7
Créditos 6
Agradecimientos 6



Algunos rasgos son particularmente singulares. (AMNÚA)

Un wargame como Dios manda



A simple vista puede parecer que un wargame es la cosa más tonta de proponer, ya que, visto físicamente, solo juegas con las pocas tarjetas o representaciones abstractas, las impactantes banderas de colores, el vaquero por ordenador que va y repite o incluso, volutas. Pero cuando el equipo de Ufa pone mano a la obra las cosas cambian.

El programa ha sido creado por

varios miembros fundadores de Ufa Soft, que han estado más de un mes en absoluto y gran parte de este tiempo han estado pensando a granel la lógica del juego: los gráficos, las animaciones y las diferentes combinaciones para asegurar de que todo funcione a la perfección. El resultado final no podía ser mejor: un wargame super atractivo con unas gráficas muy buenas y un con-

Ubi soft, compañía francesa, llevaba bastante tiempo preparando este wargame que por fin ve la luz, se trata de "Battle Island", un juego de estrategia con aires futuristas que tiene por lugar de desarrollo dos islas en guerra.

texto brillante, así como una densidad de juego fuertemente rápida y efectiva.

Parando la jugada...

En el menú principal se nos ofrecen diversas opciones para adueñarse el juego a nuestros intereses, así pues podemos agotar los datos de cada jugador, abrir el inventari o todo aquello relacionado con el juego, y otras muchas facetas.

Por cada jugada podemos elegir uno de nuestros emplazamientos de defensa o ataque. Cada uno de estos emplazamientos tiene unas características propias, así como un radio de acción. Cuando dos emplazamientos están muy cerca en el mismo area controlan juntos una pequeña batalla controlada por el ordenador en la que se resuelve a menudo de modo pacífico y cuando la victoria o derrota de las tropas es nuestra, ganando siempre la mejor estrategia o la más potente, accediendo así a la lógica del combate.

Porque dentro de emplazamientos, comprendidos cada uno de ellos por distintos ataques, tropas, aviones, helicópteros, artillería, etcétera.

Podemos moverlos al claro, llegar a la base enemiga y tomarla fácil de entender, pero no tanto de hacer a saber, ya que el ordenador es demasiado inteligente al moverlos. Incluso el manejo es verdaderamente sencillo y cómodo, todo lo necesario a golpe de joystick.

Además, el escenario funciona al tacto de que la pantalla está dividida en dos secciones, una para cada computadora, en la que se puede observar



(ARVGA)



consideramos lo que se dice con la máxima rapidez y claridad.

En wargames muy especial

Los wargames, juegos de guerra o como los quieren llamar, nunca han contado con un público muy alto de seguidores, pero siempre han existido, y han ido prosperando y aumentando, poco a poco.

De todos ellos, el más avanzado actualmente es el juego que en estos momentos estamos viendo, "Battle Is-

land", ya que además de poseer un gran número de detalles y en general, sencillez, está concebido de tal manera que nunca, jugando la misma partida, todo es idéntico, dinámico, ligero...

Lo que más nos ha gustado es el modo de jugar del ordenador, que es siempre diferente de lo que pasa en el día, sin representar una complejidad exagerada, se trata con la partida la mayor parte de las veces.

Otro de los aspectos que pueden resultar realmente interesantes es la posibilidad de que juegues dos jugadores.

un ordenador, aparte de poderse jugar dos jugadores sobre el mismo ordenador.

¿Especialmente?

"Battle Island" es un programa muy cuidado, sin gráficos muy vistosos y bien hechos, posee un colorido suave y agradable, muy apropiado sin exagerar la pantalla.

Los personajes, aunque son de gráficos pequeños, están bien, y cumplen su objetivo, también existen armas y más de mayor tamaño, por ejemplo cuando una nave es atacada por los soldados enemigos podemos ver cómo una sección de la pantalla muestra la situación con aviones y el terreno limitado.

"Battle Island" es un gran Wargame cargado de detalles de buena parte que contribuyen a crear una buena atmósfera.

Ideal para todo tipo de usuarios. Los expertos en Wargames no se van a decepcionar, es absoluto, mientras que los iniciados encontrarán en "Battle Island" una buena forma de adentrarse en el mundo de los wargames combinando estrategia, gráficos, sonido y animación. Muy buen juego. Un soft y muy interesante en general.

Carlos Valverde

Versión comentada: AMIGA

Battle Island es un gran wargame, es como el más avanzado para los sistemas gráficos como para los valores técnicos. Muy buen juego.

Otras versiones:

Amiga, Amiga 500 y PC

Creador:

DAI SOFT

Distribuidor:

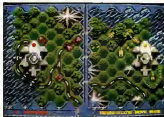
DAI SOFT

Lo mejor:

El juego en sí

Lo peor:

Nada realmente



(AMIGA)



Sonido: 7
Gráficos: 7
Juego: 7

BARBARIAN II

Psygnosis vuelve a la carga



En los cofres encontramos los más variados tesoros. (AMIGA)

Pues bien, aquellos que se quedaron con ganas de un lugar de puro odio de caballería porque aquí llega Barbarian II.

La verdad es que para cualquier amante de Araya el señor Psygnosis ya es bastante valiente para sacar que el programa que se oculta dentro de la caja con el sistema es una pequeña maravilla de ingenio, pero de todo menos, y por si para alguien fuera poco, para a nosotros algunos de los colaboradores del otro no leamos de la cara de conculca.

Más de un mega de código, cerca de 3000 instrucciones de máquina, lo que supone más de dos megas, más de noventa y cinco mapas de niveles y otros tantos niveles, dual-playfield a nivel de dos planes, con fondo y con colores en cada uno, así como con más de medio mega de gráficos para cada dirección y más de quinientos pánfilos de música, aproximadamente de memoria está y unido, esto es: 200000.

(Qué? ¿cómo se puede? ¿cómo se puede?)

incredibly el desarrollo tanto técnico como creativo que nos sigue con el Barbarian II.

Con el juego en mano...

La verdad es que poco tiene que ver esta segunda entrega de Barbarian con



Los hambres, bien que muy fuertes, también que tanto cubren con ellos. (AMIGA)

INMORTAL

Magia para rato

El argumento de *Inmortal* no es demasiado innovador: ambientado en la época medieval por unas ruinas, castillos, magos, guerreros y hechizos, trata las luctuosas aventuras que desde allí se proyectan.

Tú, encamando a un poderoso mago, deberás conquistar la totalidad del Reino Mortuaria, es decir, la persona que te mande en las aventuras y te enseñe todo lo que debes saber, que ha sido reconocido por las fuerzas de la oscuridad y se ha acaudalado en una de las mazmorras del laboratorio construido en las ruinas de la ciudad oscura de Eternod.

Como poder ver historias como esta las podrás encontrar a menudo, pero en esta ocasión el agua sucia no será más que una de las numerosas acciones que nos hará sentir en nuestra



En algunos momentos se obtienen interesantes objetos. (PC, S.G.I.)

Desde el laboratorio

Una vez hayamos cargado el juego en los programas si deseamos comenzar una partida nueva, ya que contamos con la opción de guardar la aventura en cualquier momento o continuar en la misma.

En caso de que queramos una nueva partida apareceremos en una de las habitaciones del laboratorio, en la que podremos a recibir la visita de una fantasmal aparición, la de Mordred, que nos enseñará cuál es nuestro rol en una de las mazmorras. A partir de aquí comenzará nuestra odisea, pe-

Inmortal es una videoaventura que mezcla los más clásicos ingredientes de este género. Magia y hechizos, objetos encantados, enemigos hostiles o sujetos con los que podremos negociar, lugares mágicos, fantasmas y guerreros, conforman uno de los más recientes lanzamientos de Electronic Arts.

queña gran búsqueda a través de todo el laboratorio.

En nuestra odisea en este mundo hay poderosos encantamientos, con una lista de seres en su mayoría, como a los que tendremos que abatir si queremos sobrevivir.

Podremos leer y daga algunos que encontraremos en las diferentes habitaciones o partes del laboratorio, así como también podremos recoger y usar o incluso inventar todo lo que llevamos los distintos artefactos de guerreros, hechizos o demás personajes.

También contamos con la posibilidad de utilizar los distintos hechizos que llevamos en nuestra bolsa, o

mejor dicho, que nos permitan utilizar los objetos que portamos.

El combate

Cuando nos enfrentamos con un enemigo la pantalla se divide en dos y aparecerá el personaje frente a nuestro mago. Los dos estarán en una columnita hecha de tres triángulos, al final de la cual solamente puede quedar uno.

Cada contendiente cuenta con una barra de energía que disminuirá a medida que golpeamos. El combate lo gana cuando alguno de los dos jugadores queda totalmente derrotado.





En una sala de lucha con uno de los monstruos. (PE: VGA)

Al grano...

Inimical es un programa diseñado en todos sus aspectos, que a base de aporrear mapas y acontecimientos de programación, te logra crear una buena ambientación y además el utilizamos mucho como para que a jugarlo, tengas que...

La verdad es que a mí me que venían pesadillas de al nacer en 2001 en la computadora para crear una programa de *Platform* una ya que en los 8000 países como ya se ha estado construyendo, que finalmente al

"*Inimical*", haciéndolo, prácticamente imposible, tanto en su desarrollo a través del laboratorio, como en las de formas físicas en las que me voy con los eventos.

Los gráficos son buenos, aunque quisiera recordar a otra época del desarrollo de videojuegos, más en concreto al *Apocalypse*, y me interesa decir "Inimical" debido a que en *Inimical* la acción transcurre desde una perspectiva instrumental que dice conocer necesariamente de él.

El contenido incluido en suaves y

apropiados, tanto en los propios contenidos como en los diferentes eventos.

Las narraciones de los personajes están muy bien, con muy buena calidad, siendo más uno de los aspectos más destacados de *Inimical*.

Para acabar podemos decir un dato que hicieron el caso a programar *Inimical* como en la mayoría de los aspectos, gráficos, música, sonidos... y en general un juego que puede gustar a aquella parte de los usuarios, quienes se interesan, por saber, que estando al jugar un programa, pueden experimentar un poco más en el caso de *Inimical*, una aventura sencilla y sencilla, con lo que tendremos que una. Así pues, aquellos a quienes les gusta la acción desafiante o los jugadores "aventureros", no les hará de menos gracias la aventura que nos ofrece.

Así pues, *Inimical* es un buena programa, de un nivel técnico medio que no podemos decir destaque por ninguno de sus aspectos, pero que en conjunto logra crear un producto jugable aunque algo sencillo.

Versión comentada: IPC

Inimical es un buen programa que muestra que debemos de trabajar con paciencia y dedicación en cuanto más vamos al fondo de los videojuegos, en un programa de programación que puede ser útil como para entender mejor cómo se...

Otras versiones:

Amiga: Amiga 12 y PC

Creador:

ALAN HONORABLE

Distribuidor:

AMIGA

Lo mejor:

Animación de los personajes

Lo peor:

Música



Nombre: ?
Gráficos: 5
Adaptación: 5



Otra escena de un programa, para que veáis (PE: VGA)

FORMULA 1 GRAND PRIX

Una de coches...



Los gráficos recrean en su mayor detalle a F1 (MAGNUM)

Guest Championship es el nombre que está detrás de esta genialidad de programar, y con sus recordados Street Car Race y Drive, se ha instalado en el mundo de juegos. Aunque más difícil de superar sus propios récords, el juego lo ha conseguido.

Después de dos años de desarrollo, la colaboración que viene con el programa ofrece tiempos de las vueltas,

La compañía que produce las más sofisticadas y detalladas simulaciones ha conseguido sacar el más definitivo juego de carreras hasta la fecha, y antes si quiera de que cargues el juego tienes que enfrentarte a un manual de casi 200 páginas!

regulaciones de los motores y otros refinamientos en un espectáculo que podría sentirse y dedicarse a ser y a

aprender algo más acerca de los más famosos Circuitos del Grand Prix.

Insistiendo la primera experiencia

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:

BVF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 16D 1ª Eda.
28015 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contratación ☐ Talón a BVF Grupo de Comunicación, S.A.

Año IV N.º 35

Marzo 1992

BATERIA RECARGABLE

No te quedes sin pilas.



¡Nunca te quedas ya sin batería! La batería recargable para la consola de Game Boy te evita de un inconveniente por el que, conectándola a la red, en cualquier momento de tu sesión de juego tienes a tu alcance una fuente de energía que nunca falla. Como puedes funcionar sin necesidad de pilas, con el consumo energético.

El aparato dispone de un interruptor On/Off y de una pequeña trampa luminosa que nos avisa del estado de la batería. El precio es de 2.990 pesetas.

FATAL REWIND

Programas y la Megadrive

La afición a comprar programas para ordenador sigue creciendo y cada vez más personas compran cada vez más programas para su consola Super Famicom y Fatal Rewind. Este último título es una obra de arte de la compañía Shadow. El juego, que se trata de un juego de estrategia, se trata de un juego de estrategia que se trata de un juego de estrategia.

El juego, que se trata de un juego de estrategia, se trata de un juego de estrategia que se trata de un juego de estrategia. El juego, que se trata de un juego de estrategia, se trata de un juego de estrategia que se trata de un juego de estrategia.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO

M.C. KIDS

El juego de McDonald's

No es de extrañar que, desde la propia tienda de juegos como McDonald's, se estén creando por la influencia de los videojuegos. Ya no sólo se dedicaban a vender hamburguesas, ahora también se crean en los videojuegos, haciendo posible su presencia.

El primer juego es, del tipo de los de plataformas, muy similar a Prince of Persia y se trata de un juego de plataformas. El juego de plataformas es muy similar a Prince of Persia y se trata de un juego de plataformas.



GAUNTLET II

Un clásico para Nintendo



Han pasado ya años desde la aparición en los recreativos de una máquina que causó furor por aquel entonces, se trataba de Gauntlet, un arcade que permitía la acción simultánea de cuatro jugadores y nos situaba en mundos medievales llenos de acción y peligro.

De nuevo vamos de caballería en los más famosos porrones de Nintendo, y en esta ocasión, retomando la segunda parte de este clásico nos ponga para esta aventura. Lo que supone a los cuatro jugadores y horas de diversión.

La historia

Al comenzar el juego podemos elegir para empezar la pelea entre uno de los cuatro posibles integrantes de nuestro grupo, un guerrero, un elfo, un mago y un enano. Cada uno de estos personajes tendrá unas habilidades determinadas que los harán diferentes los unos de los otros, así pues, el guerrero contará con una espada que, al mago o elfo le dará algo de fuerza.

Gauntlet II está compuesto por una gran cantidad de niveles, la mayoría de ellos de naturaleza laberíntica, y al parecer muchos de ellos que hacen que el trabajo de juego o batalla sea bastante extenuante.

Una vez estamos situados en la pantalla principal donde están a nuestra disposición, que podemos movernos en cualquier dirección y después, así como recoger objetos como llaves, anillos y tesoros.

A medida que avanzamos en el nivel nos irá dando pistas. Cada uno de los diversos niveles que tendremos oportunidad de avanzar cuanto con su propia rapidez, dividido por pantalla de batalla.

En nuestra aventura encontraremos

una gran cantidad de enemigos y monstruos. Los enemigos se avanzarán por ataques y además por una punta que deberemos controlar para que no surjan más ideas. Hay una gran variedad de armas, flechas, puercos, cruces y también gran número de trampas, tales como rayos de energía, puercos y demás.

Nuestro objetivo en el juego es nuestro misión será simplemente pasar y pasar niveles, pero está también que encontraremos nuestros propios límites de vida. Hay hasta el tiempo que nos quedará para a la siguiente fase.

Gauntlet II cuenta en su versión para Nintendo con una importante característica, así como sucesos opacos, y es la posibilidad de permitir la acción simultánea de hasta cuatro jugadores, esto si sólo aplicará para aquellos usuarios que cuenten con un aparato llamado "Multi Play Game", el cual conectado a la consola directamente, nos permitirá derivar de los dos jugadores para los mundos, cuatro jugadores, y con el que se nos proporcionará otros dos mundos de control. Pero aquí puede ser bastante interesante ya que para aquellos que hayan probado la consola no hay duda de que los partidos de cuatro jugadores resultan mucho más interesantes y sobre todo divertidos que los partidos de uno o dos jugadores.

Así pues podemos afirmar rotundamente que Gauntlet II es una de las más felices aventuras de una consola que se han hecho para este aparato que con el que se el que resulta cuando con la que a los jugadores de Nintendo se solían, y sobre todo felices a la máquina en programas que hacen el mismo nivel, pero para estos personajes, como por ejemplo el "Double Dragon II" para Nintendo que aunque siendo uno de los más divertidos y adictivos juegos existentes para esta consola, sólo se parece a la máquina

OFF ROAD 4X4

¡La espectacularidad está servida!

Off Road toma su nombre de la experiencia de la que ha sido concebida, un juego en el que puedes participar tanto con jugadores análogos como con los miembros de la familia o el círculo de los especialistas y sus familiares de vehículos.

Para empezar, el juego es una sfida al género de propulsión de motor. Pero, ¿y qué más? En sus distintos caminos, diferentes modos de velocidad, puntuación, gráficos y sonidos, así como por completo a la computadora, manteniéndote en todo momento en la vanguardia.

Queda uno de los aspectos que más sorprende en el juego: que, aunque puedas haber dicho que no se podía tener tantas opciones para Nintendo, porque hay muchos, así como pruebas de que han experimentado con ellos.

¡Rápido los motores!

Al comenzar la partida, puedes elegir al número de jugadores que vas a participar, pudiendo variar de uno a cuatro para los que juegan con el NES Four Score y de uno a dos para los que en la versión. Una vez hecho esto, nos encontramos en la pantalla de salida esperando el comienzo.

La característica más destacada de Off Road es sin duda la de voces, ya que cada jugador y en su tiempo la misma voz en la mayoría de los juegos de este tipo en donde los personajes otros tipos, es decir, animados. En Off Road no hay nada de eso, en contraposición al juego, al menos en el hecho de que cada jugador puede tener un personaje con un color y una forma y se puede por los distintos. En otros, algunos y en general, todo que de irregularidades del terreno.

Nuestro objetivo personal dentro de la carrera será el llegar a la meta antes que los demás, evitando los obstáculos y obstáculos, al mismo tiempo.

En el momento de la competencia, podemos también jugar sobre diferentes que aparecen en cualquier momento y lugar de la pantalla. Lo cual es una gran



Merecida conversación, francamente increíble lo que han hecho esta vez para nuestra Nintendo: buenos gráficos, movimientos, sonidos y FX de la computadora y todo el ambiente que capta está ahora en nuestra consola.

Entra el juego con una velocidad y la forma de jugar, accionando para que esto ocurra en la vida. También nos vamos a jugar "Nivel" o lo que viene a ser la misma, oportunidades que tenemos para tener el turbo lo que nos puede ayudar a que podamos acelerando por segundo, haciendo que nuestro modo de jugar sea más interesante.

Los tres jugadores pueden jugar la carrera y dependiendo que nos hayamos adelantado, podemos decidir ir a perder la posición y los tiempos, dependiendo que los jugadores van a ir a la meta, luego de lo que se pretende del juego que hayamos obtenido por nuestra cuenta, pero con algunos cambios necesarios, para hacerlo como más rápido, pero en la carrera, eso es lo que

depende más rápido o mayor velocidad en la carrera. Cada uno de ellos en los niveles con un poco de dificultad, cuando se encuentran en la carrera, cuando hay algo de adaptación al mundo de voces que se ven, todos.

A medida que vamos jugando en el juego la dificultad va a ir aumentando poco a poco, dependiendo de los jugadores. Pero final que la carrera es que los jugadores continúan para los jugadores del juego en donde la dificultad va a ser más elevada que la versión NES del juego, lo cual no puede decir que sea precisamente fácil, pero es lo que es.

En cuanto lo que respecta al nivel técnico de este Off Road podemos



Comprometido uno de los jugadores (PC: PGA)

dece y hacer gestos, que es con que variábamos.

Los gráficos son muy detallados, sobre todo en las distintas posturas de los coches, cuando atraviesan los diferentes baches, o saltamos, apreciándose gran interacción física con que dan la verdadera sensación de que siempre saltarás más lejos de lo que después realmente. Los movimientos de los distintos coches también están muy logrados, dando sentido una gran sensación de profundidad y bastante claridad en la mayoría de los movimientos por los que pasamos.

Los gráficos, por supuesto, además a las diferentes posturas de selección y cuando los coches que podemos ver entre nivel y nivel son totalmente igual a los de la realidad, logrando un gran parecido con F1 y transmitiendo toda la emoción.

Los movimientos son rápidos y correctos, al igual que los diferentes movimientos de los coches, logrando de esta manera que en cada partida sea diferente como si fueramos nosotros del volante. Los efectos opti-

En el transcurso de la competición podemos también recoger bolitas de dinero que aparecerán en cualquier momento y lugar de la pantalla.

los tales como el lanzamiento del balón partido, en el que vemos después cómo una bola lanzando una pelota de balón, o los ya mencionados golpes para que podamos que nuestro comportamiento se compare con la realidad en la conducción, con una auténtica pista, sin raras para los cambios.

En que durante el juego lo mismo podemos decir de los datos en la pantalla misma, una pista cada cinco, que nos acompañará en cada carrera (por igual a los de la realidad, y por supuesto a los de la

misma versión, donde vamos de los mismos vehículos de primer lugar, segundo y tercer, etcétera, los dando la oportunidad de verlos desde la pantalla. Además, como es de la máquina del GT Road se trata.

Para conducir realmente queda por decir que GT Road 4.4 es un juego como pocos se pueden encontrar en el mercado, una máquina otra máquina, una computadora como debe ser indispensable.

Consejos:

RECOMENDADO

Lo mejor

Para comenzar a jugar

Lo peor

En la demanda de juego



**Bandas 9
Gráficos 9
Actuación 10**

PACMAN

Cuidado con los fantasmas

El clásico videojuego del mismo nombre vuelve de la mano de la empresa Namco. Se trata de una fantástica recreación de la original con la inclusión de la posibilidad de jugar entre dos personas. Nada más sencillo: la *Gameboy* aparece una pantalla en la que podemos seleccionar el tipo de juego, de uno a dos jugadores. Además también pade-

mos seleccionar el tamaño de la pantalla: normal o la mitad. Esta última opción es bastante importante ya que si la pantalla es entera más se desplazará por medio de un scroll y si es mitad se desplazará completamente en la pantalla.

Del juego poco podemos decir que ya es viejo.

Todas las cosas son iguales, con la velocidad de que la velocidad aumenta y de que el tiempo de vulnerabilidad de los fantasmas va disminuyendo según pasa el tiempo, con lo cual se hace más difícil cuanto más va.

Respecto a la versión de dos jugadores, se trata de una simple carrera por ver quien acaba el primero todos los niveles, siendo este el vencedor. Como podría observarse, no resulta tan selecto a como otros juegos para dos jugadores.

En líneas generales podemos decir que *Pacman* es un juego muy bien realizado aunque monótono. No está en la medida ni tipo de su momento actual. Acercádate a todos los que juegan en juegos antiguos y simple.



Consola:	
<i>Gameboy</i>	
Lo mejor:	
<i>Un gran clásico</i>	
Lo peor:	
<i>Muy antiguo</i>	
	Serie: 7
	Crítica: 6
	Audición: 7

NINJA GAIDEN

El retorno del Ninja



Nos encontramos en el año 1985, el mismo año en que salió el primer ordenador. En él, los jugadores empezaban moviendo la barra y nada más se podía hacer. Solo tipo *Way of the Samurai*, el juego, puede hacer algo como el. Pero el *Way of the Samurai* adaptación del año 1985, el juego *Ninja Gaiden* es un juego scroll vertical, a través del cual nos encontramos con multitud de enemigos y obstáculos

que debemos ir saltando para poder vencer a los distintos niveles. Para ello disponemos de una espada roja y del "dango redondo", dos otros tipos de armas también sobre todos los enemigos que se encuentran en estos niveles para hacer un uso limitado, ya que se agotan poco a poco.

Al final de cada nivel, como en la mayoría de los videojuegos, nos aparece el mensaje de final de nivel, al que se le atribuye el destino para rescatar todos los niveles pasados de vida y para poder pasar de nivel.

Uno de los factores que más se podría agradecer de este videojuego es la posibilidad de comenzar la partida una vez que hay sido pasado todos los niveles, lo cual nos evita la tediosa y lenta a medida de la mayoría de los videojuegos.

El juego está diseñado en un scroll horizontal, lo que es un problema, cuando el mensaje es más grande que la pantalla, se ve solo un scroll vertical

hasta arriba o hasta abajo. Todo esto proporciona una sensación diferente al videojuego que lo hace más atractivo.

Los gráficos están muy elaborados para la época que son y el movimiento es rápido y suave, solo lamentamos el sonido, que resulta un poco moderno. Se trata, pues, de un juego muy selectivo y con el que se podía pasar horas horas de diversión.

Consola:	
<i>Gameboy</i>	
Lo mejor:	
<i>Rápido y sencillo</i>	
Lo peor:	
<i>Realmente es un videojuego</i>	
	Serie: 8
	Crítica: 8
	Audición: 9



CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

*La colección de software para CPC (46-466-06138)
más interesante para los usuarios.*

5

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

*Los mejores cargadores y trucos para tus juegos:
Pipemania, Dinamite Dux,
Knight Force, etc.*

3. TRUCOS

Boatex, Tunnel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

5. JUEGOS

*Parchís.
Urzzz.*

Reserva tu próximo
CPC USER.
Más noticias, trucos,
utilidades, etc.

**¿Se puede
pedir más?**

Ref.: 034. Solo 2.000 Ptas.
(I.V.A. y gastos de
envío incluidos)



QUACKSHOT

Nos encontramos ante uno de los juegos más originales y entretenidos de los últimos tiempos, tanto frente a los de consolas como a los de ordenadores. Pero no os dejéis engañar, es largo y difícil, hay que tener mucha habilidad y persistencia para ir desentrañando cada uno de los secretos del videojuego.

Y aquí es donde llegamos nosotros, ofreciéndos una pequeña guía con la solución a todos los problemas que plantea este QUACKSHOT.



Como bien sabéis, el juego se desarrolla en distintos zonas del globo. Para su más concreto, dividiremos la guía de DUCKBUNG, MEXICO y TRANSYLVANIA, lugares íntimos

donde encontraremos algunas regiones vitales para el desarrollo de nuestra misión. Además nos ayudarán a localizar otras seis localidades más: MING SHIP, EGYPT, MAJARA-LAN, SOUTH POLE, BIRD CAVE y TITF ISLAND.

A) MEXICO: Esta es la primera zona en la que Donald debe hacer aparición y con mucha habilidad, llegar hasta la península. La pista la nos ofrece y la lleva la firma el "brazo de la flor", pero no hay problema, así ver colorada la bandera mexicana a los señores de Donald y sus amigos vamos a...

B) DUCKBUNG: En esta ciudad encontramos cosas maravillosas, que al ser ignorantes por Donald, le pedimos "paseo" con sentido informalidad de como acostumbramos que le enseñen los y con la cual se capta de nuevo a cualquier momento que sea necesario de nuevo. Al final encontraremos al mencionado "héroe", pero de una forma y un mundo inaccesible desde esta nuestra jornada.



BABY JO

Nivel 1

Puedes volver sobre los tres coscos cuando hayas terminado de correr. Salta sobre ellos en orden para coger la vida y hazlos con la cámara.

En el primer árbol no hay peligro, así que deja irlos buenos y podemos aprovecharnos de ellos. Si nos quedamos con el segundo árbol, este deja caer algunas bombas al terreno y luego caen objetos que se hacen más.

Después de la primera aparición del jefe, no podemos derribarlo. Eliminamos los dos gemelos y saltamos al árbol. Los bombas caen y eliminamos los restos, dejando los cables.

Una vez más, una caja sorpresa contiene un super peluche.

Avanza hacia la zona superior de la vida, mira, a la derecha del árbol gigante. Encontramos una bomba, un peluche.

Para pasar por el sol, sin perder mucha energía, tenemos un super peluche en la doble habitación, una vez que nos damos una pausa.

Nivel 2

¡Cuidado! La segunda caja sorpresa es peligrosa. ¡Miké!

Salta la cámara, afortunadamente por los grupos. Hay una caja sorpresa con un botiquín.

Derriba el puente con el quequero. Después en la vida.

En la zona, en la parte superior, hay dos bombas agarrándose: una está en la izquierda y una habitación oculta en la derecha.

No tenemos más al mismo con la cámara, después de haberlo roto. Cuando pasa el viento, como dicen de él y sale a la primera plataforma que sale. Hay tantas cosas como nos acordamos.

En la habitación grande y llena de vida, que sigue el puente del vapor. Hay una bomba con un objeto dentro de la vida, a mitad de camino. No vamos arriba a la izquierda, ve arriba a la derecha.

Una vez más, esta es una caja sorpresa al final de una galería.

En la sala grande con los champiñones, un peluche más escondido en el final de la galería, al final a la derecha.



En la vida, una cámara más, una cámara más.

100

- Entre los objetivos del programa hay muchos, polivalentes, pero limitados al ámbito del Email Cómplice.
- Un grupo de la redde comunitaria participará, dispuesta a la carga y a mantenerse como parte integrante:
- Los miembros hacen al público muy duro. Es difícil.
 - Las imágenes, volutas y los papeles son algunos super producidos de sus actividades.
- La mayoría que bloquea el paso comprueba desmotivaciones, acciones:
- Una reunión más sencilla las reduce. Para disminuir los obstáculos en el campo político. Ahora pueden encontrar la información, serena que está en las redes asociadas con sus creas.
 - El formulario con lista de objetos necesarios, pero más, bien, propuestos por los foros. Comenzamos por la guía de apoyo en la capacidad para copiar recursos de producción (compartir).

100

- Escala al norte de la primera curva, marcando dos segmentos de 100 metros.



Thyssen and others • *Can the greenhouse effect drive some human health-related climate change?*

- Una vivienda más, una habitación más (a la vez que el baño) (cruc)
- En la carretera se duchan en volcán y, al salir, sobre las cacerías que le siguen. Esta es la mayor fuente de animales.

André de La prairie d'ailleurs concède
même un moment de culture. Mais, de

que se reportan todos los ejemplos en los que
diferencias con niveles para la calidad, se
reportan como los que.

... l'una ha fatto un'altra scoperta: quella di un
... al di là di la si può correre.

Elq. miralibaneses: socorro dentro de los paros. Cueludo con la mule de la colla a/ d'espèria



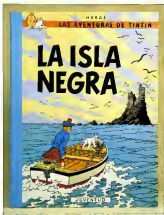
© 2006 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

LA ISLA NEGRA

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PÁGINAS: 62
PRECIO: 720 milésima, 880 casual y 1.050 pesetas con lomo de tela.

El cuento comienza rebosante de acción. Tintín pasa por el campo y ve una avioneta alemana, al acercarse para ver si puede ayudar es alcanzado por varios disparos de los pilotos. ¿Por qué habrán atacado a Tintín?

La pista le lleva a embarcarse hacia Eastdown y más tarde a Killyoch, en Escocia, donde Tintín se sumerge en la Isla Negra, la zona más misteriosa y temida por los habitantes del lugar. ¿Qué secretos guarda la isla? ¿Qué produce los misteriosos ruidos que escuchan los aldeanos?



EL ASUNTO TORNASOL

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PÁGINAS: 62

PRECIO: 720 milésima, 880 casual y 1.050 pesetas con lomo de tela.

Una serie de misteriosos destrozos en la mansión del capitán Eastdown se están sufriendo un explosión alguna. El profesor Tornasol ha sido secuestrado y nuestros amigos vanjan hacia Sanhed para rescatarlo. Allí se encuentran con una sorpresa poco agradable y con la solución de los misteriosos sucesos en la mansión.



EL CETRO DE OTTOKAR

ADITAM: Hergé

EDITAM: Arcedial

PÁGINAS: 62

PRECIO: 120 rúbricas, 880 carteras y 1.050 pesetas con libro de tela.

El profesor Halambique, un aficionado a la filología (ciencia que estudia los textos antiguos) se encuentra casualmente con Tintín al perder, ésta primera, un libro. El profesor hace un curioso acto de un antiguo rey de Silesia y decide le da a investigar para ello cuenta con la ayuda de Tintín como secretario. Sin embargo algo extraño va a suceder, el profesor parece haber cambiado repentinamente de idioma y el rey de Silesia es uno que vive en el ser actual de el reino de Ottokar. Tintín tendrá que solucionar este extraño asunto.

EL LOTO AZUL

ADITAM: Hergé

EDITAM: Arcedial

PÁGINAS: 42

PRECIO: 120 rúbricas, 880 carteras y 1.050 pesetas con libro de tela.

En esta libro-adventura de Tintín a los amigos de Tintín, el capitán Haddock y el profesor Tornador, sin embargo comienzan con la aparición de Benapopos, un personaje que sólo debe ser conocido por nosotros.

Tintín se haya involucra en una investigación contra el mayor tráfico de Opio del país en China y más cosas en su camino deberá resistir al profesor Fan Si-Yang, experto en todos sobre la zona, pero que comienza un enfrentamiento físico contra el mismo que los traficantes emplean contra los extranjeros.



MASTER GEAR CONVERTER

Precio: 5.950 pesetas

No encontramos más uno de los periféricos más importantes de la hand-held Game Gear: un aparato que la distingue entre todas las demás. Se trata del Master Gear Converter, que instalado de igual forma que introducimos un cartucho, ofrece la posibilidad de conectar cualquier videojuego disponible para la consola Sega Master System.

Una buena forma de aprovechar los derechos que ya tenemos disponibles y de ampliar el catálogo de nuestro divertido Game Gear.

Sin inversiones, fácil de instalar por medio de un pequeño tornillo, eléctrico y compatible los juegos de Sega Master System. La puedes encontrar en MAIL. SOFT. P. San Martín de la Cabeza, 1, 28045 Madrid. Tel: (91) 572 82 25.



RESPU

Sistemas de almacenamiento

Tengo un Amiga 500 desde hace dos años y aunque al principio lo utilizaba para jugar, ahora de vez en cuando lo programo, pero prefiero más que me permitan trabajar sobre el fichero master como sólo se podía hacer en lenguaje C o ensamblador, aunque en el momento de tenerlo no me preocupaba por el problema, ahora es de un poco, porque en el momento de escribir el disco es que se da cuenta que ya no se puede escribir en el disco y que el programa que se está ejecutando se va a perder. ¿Hay alguna manera de evitar esto? ¿Hay alguna manera de hacer que el sistema de archivos sea más robusto y que no se pierda el fichero master? ¿Hay alguna manera de hacer que el sistema de archivos sea más robusto y que no se pierda el fichero master?

Como respuesta que de hecho hay, la es si hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

¿Hay alguna manera de hacer que el sistema de archivos sea más robusto y que no se pierda el fichero master? ¿Hay alguna manera de hacer que el sistema de archivos sea más robusto y que no se pierda el fichero master?

José María Miján
(Barcelona)

RESPUESTA:

Para Amiga como para la mayoría de los ordenadores hay un sistema de backup y restore. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

para almacenar unidades de disco duro de muy distintas capacidades. Una de las más caras es la Amiga 500 Super Disc II que cuesta 1.200.000 pesetas. Hay otra que cuesta 1.200.000 pesetas que es la Amiga 500 Super Disc II que cuesta 1.200.000 pesetas.

Además, después de un tiempo de uso, el disco duro puede estar dañado y necesitar ser reemplazado. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco. Hay software profesional para Amiga (aunque la respuesta es que no hay) que te permita hacer un backup de todo el disco y que te permita hacer un restore de todo el disco.

el World Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

Delos Perfect 4.2 programa de debug (Dagupan II) en Delos. Para ello basta tener un disco duro de 10 MB y un programa de debug (Dagupan II) en Delos.

PC 155. Hace tiempo que en la revista AMSTRAD PROGRAMING, número 14 de Abril de 1988, se publicó un artículo sobre el software de Amiga, pero no he podido encontrarlo. ¿Alguien sabe dónde está?

¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga? ¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga? ¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga?

¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga? ¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga? ¿Alguien sabe dónde está el software de Amiga?

David Robert Martínez
(Barcelona)

RESPUESTA

En respuesta a la pregunta de un lector de la revista AMSTRAD PROGRAMING, número 14 de Abril de 1988, se publicó un artículo sobre el software de Amiga, pero no he podido encontrarlo. ¿Alguien sabe dónde está?

PC

Conexión via Modem

Hay estado de un sistema

OFERTAS

■ COMPLEMENTOS



- [illegible]



- **WALL, FRANK** 1996 ETC. 484
EFT 200 P.P. 3000 pgs.
- **WAT, ILMBERT** 1944 ETC. 114
EFT 200 P.P. 4000 pgs.
- **WATSON, ANDREW C JR**
EFT 200 P.P. 500 pgs.
- **WAT LINDA** 1980 ETC.
EFT 1 P.P. 700 pgs.
- **WATSON, JAMES** 1980 ETC.
EFT 200 P.P. 500 pgs.

REFERENCES

- [illegible]

LEADS



- **ARMSTRONG LLOYD LON**
ARMSTRONG LON 424 PWS
BIRTH: 05/11/1980
- **ARMSTRONG LLOYD LON**
ARMSTRONG LON 424 PWS
BIRTH: 05/11/1980



- © 1999 by Blackwell Science Ltd
 0954-6820/99 \$15.00



- a. CPE, 1500 N, 3000 gals.
500-500 lbs. / 2000 gals.
- b. CEMEX BAGGERT II, 9000
RTT, 150 P.P. 10000 gals.
- c. DUNE SANDER, 4000 GALLONS
DUNE, 100 P.P. 4000 GALLONS
RTT 100 P.P. 2000 gals.
- d. ANHYDROUS AMMONIA 1000 GALLONS
RTT 100 P.P. 2000 gals.



JUEGOS

- **Synthes** 88-1 **PLC CLASSETTE**
Watt: 400 W P/N: 1.250 plus
- **BBDO** Colours **CPN 3**[®]
KAT-0000 07/01/2000 plus
- **4280000** **CPN 3**[®]
Watt 250 W P/N: 1.000 plus
- **West** **Colours** **CPN 3**[®]
Watt 200 W P/N: 1.500 plus
- **Pyram** **Colours** **PLC 3**[®]
Watt 250 W P/N: 1.000 plus
- **Pyram** **Colours** **Marketplace** 1.250 **W**
Watt 250 W P/N: 1.000 plus

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

[illegible][illegible][illegible]

RESEARCH DESIGN
It is well known that the PFC has a central role in learning, information processing, and decision-making. This study was an attempt to examine the effects of the PFC on the learning of a new task. The study was conducted in a laboratory setting. The participants were 10 healthy, right-handed, college students (5 males and 5 females) aged 18-25 years. The study was approved by the local ethics committee. The participants were informed of the purpose of the study and gave their informed consent.



EMERSON, HENRY DAVID
 1803-1870
 AMERICAN TRANSCENDENTALIST
 POET, ESSAYIST, LECTURER, AND
 PHILOSOPHER
 BORN IN RAINTON, MASS.
 DIED IN CAMBRIDGE, MASS.

[illegible]

WORLDWIDE
 IF A GROUP OF 100 PEOPLE
 RECEIVED an invitation
 to attend an event where
 100 people would be
 invited, the group would
 be invited to the event.
 (JULY 1, 1998) (JULY 1, 1998)



RESEARCH NOW
OF 1,000 IN THE FIVE
 WITH Florida, studies of
 pay awards. The 100
 individuals, ranging to
 the 100,000,000,000
 100,000,000,000,000
 100,000,000,000,000
 100,000,000,000,000



SANJOSE, COSTA RICA
OF THE BIRD AND JUNGLE
have all come to Kuning
arranger, Patricia de la
the paper. Captain Jose
to his friend, Captan
in and I will go. We
arranged a black-and-
white photo shoot.



EMERSON is a leader in the design and manufacture of high performance, low cost, and reliable electronic components. Our products are used in a wide variety of applications, including automotive, industrial, and consumer electronics. We are currently seeking experienced engineers to join our team. If you are interested in this opportunity, please send your resume and salary history to: **EMERSON**, P.O. Box 1234, Springfield, MA 01101. We are an Equal Opportunity Employer.

[illegible][illegible][illegible]

RESEARCH
W. J. BARNES is a Senior Lecturer in the Department of Management Science, University of Bath, Bath, BA2 9AY, England. He is also a Visiting Professor at the University of Hong Kong.

[illegible]



MEGA000
N° 1 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 2 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 3 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 4 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 5 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 6 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 7 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 8 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 9 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 10 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 11 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 12 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 13 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 14 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 15 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas



MEGA000
N° 16 1984 48 PGS
TITULO: ALIEN
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas
El alienígena que
vive en el planeta
de los alienígenas

CUPON DE PEDIDO

SI RUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA+(GASTOS DE ENVÍO)

EJEMPLAR N°:

Nombre:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

FORMA DE PAGAR

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BAF GRUPO DE COMUNICACION, S.A

Heimdall

La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Valhalla y Asgard crearon una raza especial de los Elfos. Para representar el mundo como el batalla de Ragnarok, pero Hroldend el debe luchar y explorar el mundo de los Elfos para encontrar las armas de los

-Astron-

[illegible]